

Möte 15, 18/10 (LV6)

Närvarande: Kajsa Bjäräng, Viktoria Enderstein, Elin Eriksson, Lisa Fahlbeck, Alice Olsson

Mötesagenda

1. Avstämning
2. Diskussion
3. Fortsatt arbete

1 Avstämning

Kajsa och Alice har fått kategorin "truthOrDare" att fungera. De har implementerat så att användaren först kan välja mellan Truth eller Dare och att utmaningen sedan kommer upp på sidan därefter. De hade stora problem i att rätt inte rätt challenge kom upp på skärmen. Men efter mycket debuggande hittade Kajsa tillslut att listan av utmaningar shufflades innan texten skickades till vyn... De upptäckte även att en metod "getActiveChallenge" gjorde två saker. Den la till en "gameround" och hämtade den aktiva challengen.. dvs en metod gjorde mer än en sak. Därför delade de upp den metoden och skapade "addGameRound()". Denna kallas nu på när en challenge är gjord istället för när man vill "getta" en challenge.

Alice har mergeat in alla tester i develop och håller på att små ändra dom lite för att bland annat passa in i develop branchens uppdaterade metoder. Till exempel har testklassen ChallengeTest hamnat i ett eget litet paket.

Lisa har fortsatt med att försöka få metoden isAlreadyPlayed att fungera. Det gör den fortfarande inte utan när den kallas på kastas ett exception, catch (InvocationTargetException var4), som Lisa har försökt googla men ännu inte lyckats. Hon har också testa att kalla på en annan boolean-metod, som bara returnerar true och samma exception kastas då. Hon gav därför upp ett tag och tänkte att detta inte behövde prioriteras för tillfället. Tanken var då att flytta ner funktionalitet från DrinkIT till GameRound då det kändes rimligt att GameRound sköter kopplingen av challenge och player men detta skulle förmodligen bli väldigt omfattande och gruppen valde att avvakta med detta till efter fredagens handledarmöte.

Elin och Viktoria har suttit med dem olika vyerna för de olika typer av challenges. Dem har gjort att beroende på vilken typ av challenge finns en passande vy med passande information och knappar. Exempelvis att vissa challenge inte ger poäng och har då inte några succeed eller fail knappar och passande vyer till quizen m.m. som behöver två vyer.

Alice och Viktoria har även suttit med att få kategori knapparna att agera så användaren vet ifall den gjort en kategori aktiv eller inaktiv. Detta har inte varit lika enkelt som vi trodde och därmed lagt mycket tid med att kolla på flertal tutorials för att förstå hur detta kunde

åstadkommas. Just nu finns en prototyp på detta som inte är optimal och kan fortsätta arbetas med.

Kajsa, Lisa och Viktoria har lagt mycket tid på att skriva ihop SDD dokumentet och de känner sig näst intill klara. De började med att skriva på svenska men har även hunnit att översätta till engelska. Nu ska den ska bara finslipas och snyggas till.

Elin

2 Diskussion

Alice, Viktoria och Kajsa har varit hos handledaren och fått svar på några frågor ang SDD. De frågade bland annat om hur de ska formulera User Stories, testerna och javadoc. De frågade även om uppbyggnaden på Controllern ser ut av vara rätt, hur viktigt det är med det grafiska gränssnittet och lite andra små frågor. De tar upp vilka svar som kom och gruppen diskuterar oklarheter.

Vi fick respons att Controllern ser ut som den ska för att fylla sin funktion. Vi fick svar på frågorna vi hade om SDD dokumentet.

3 Fortsatt arbete

Kajsa ska ändra om i textfilerna så att rätt saker kommer upp på aktiviteterna. Så att allt stämmer med vad som ska visas visuellt. Alice och Elin försöker ta bort och lägga till spelare under spelets gång. Lisa ska skriva tester. Alice och Viktoria fortsätter med att göra så kategorisidan ger visual feedback vid val av kategorier.